

*На правах рукописи*

ГРАМАТЧИКОВА Наталья Борисовна

**ИГРОВЫЕ СТРАТЕГИИ В ЛИТЕРАТУРЕ СЕРЕБРЯНОГО ВЕКА  
(М. ВОЛОШИН, Н. ГУМИЛЕВ, М. КУЗМИН)**

Специальность - 10.01.01 – русская литература

**АВТОРЕФЕРАТ**

диссертации на соискание ученой степени  
кандидата филологических наук

Екатеринбург

2004

Работа выполнена на кафедре русской литературы государственного образовательного учреждения высшего профессионального образования Уральского государственного университета им. А.М. Горького

Научный руководитель	доктор филологических наук профессор <b>Созина Елена Константиновна</b>
----------------------	--

Официальные оппоненты	доктор филологических наук профессор <b>Химич Вера Васильевна</b>
	кандидат филологических наук доцент <b>Рогачева Наталья Александровна</b>

Ведущая организация	Омский государственный педагогический университет
---------------------	--

Защита состоится «\_\_\_» октября 2004 года в \_\_\_\_ часов на заседании диссертационного совета Д 212.286.03 по защите диссертаций на соискание ученой степени доктора филологических наук при Уральском государственном университете им. А.М. Горького (620083, г. Екатеринбург, К-83, пр. Ленина, д.51, комн. 248).

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке Уральского государственного университета им. А.М. Горького.

Автореферат разослан «\_\_\_» октября 2004 г.

Ученый секретарь  
диссертационного совета  
доктор филологических наук,  
профессор

Литовская М.А.

## Общая характеристика работы

**Актуальность темы исследования.** В европейской культуре, начиная с античности, игра предстает и как модель мироздания, и как образ творческого, эвристического сознания. В XX веке игра обретает новый статус, оказавшись востребованной в качестве одного из метаязыков описания истории культуры; добавив к известным ранее определениям человека – *homo ludens*. Серебряный век русской культуры – та эпоха, где различные модусы проникновения игровых элементов в культуру представлены с исчерпывающей полнотой. Игровая атмосфера этого периода привлекала внимание многочисленных исследователей: В. Вундта, Ф. Степуна, Н. Евреинова, Г. Винокура, С. Исаева, Е. Эткинда, К. Исупова, А. Висловой, О. Лекманова, С. Стахорского и др. Однако игровые составляющие творческого поведения и литературного творчества писателей и поэтов рубежа XIX-XX вв. рассматривались до сих пор, в основном, в перечислительном ряду, вне их сложной динамической взаимозависимости как на персональном, так и на социальном уровне. Комплексный и целостный характер исследования игровых моделей, продуцированных эпохой Серебряного века, обуславливает **актуальность работы**.

В основу исследования положена мысль М. Бахтина о бытии произведения искусства как длящемся акте общения. Ее своеобразным продолжением можно рассматривать работы Ю. Лотмана, В. Тюпы, Л. Ретюнских, где исследование коммуникативного потенциала взаимодействий (транзакций) в сфере культуры напрямую связывается со степенью их насыщенности игровым содержанием. В дискурсном пространстве художественного и жизнетворческого диалога, который создается между творцом, его произведением (в качестве такового может выступать вся совокупность текстов автора), реципиентом и эпохой, разворачиваются различные виды игровых стратегий. Возможность взглянуть на эпоху с точки зрения “прорастания” и формирования игровых стратегий из личности творца культурного процесса, их переплетение и трансформация в социокультурном пространстве эпохи определили проблемное поле исследования.

Для создания объемной картины эпохи логичным оказался выбор таких трех «игроков», у каждого из которых преобладает одна из коммуникативных позиций, традиционно выделяемых в составе дискурса: креативная, рецептивная, референтная. В нашем исследовании таковыми стали М. Волошин, Н. Гумилев и М. Кузмин. В поведенческих и литературных тестах они представляют различные типы дискурсов. Именно их тексты – биографические, художественные и тексты как социокультурные модели поведения – являются **объектами** исследования в данной работе. В контекст нашего исследования попадает вся совокупность текстов избранных авторов: выстраивание ими собственных биографий, эпистолярное наследие, литературно-критическое творчество, мемуаристика, документальные жанры, а также собственно художественное творчество. **Предметом** исследования являются те «ролевые комплексы», то есть ролевые синтетические единства, которые выделяются в их жизни и творчестве, а также игровые стратегии, осуществляемые деятелями Серебряного века.

**Цель** диссертации заключается в том, чтобы исследовать сложные коммуникативные процессы, находящие выражение в игровых стратегиях, реализуемых “игроками” культуры Серебряного века на личностно-биографическом, социальном и литературно-художественном уровнях.

В диссертации ставятся **следующие задачи**:

- выделить основные уровни присутствия игровых стратегий в сфере жизненного и художественного творчества М. Волошина, Н. Гумилева и М. Кузмина;
- определить и охарактеризовать основные роли (ролевые синкреты), реализовавшиеся в жизни и творчестве этих авторов;
- проанализировать процессы взаимодействия ролей деятелей культуры в социокультурном пространстве эпохи, а также оценить смыслотранслирующую функцию игры;

- определить связь преобладающего типа дискурса и игровых стратегий на экзистенциально-художественном уровне творчества рассматриваемых писателей, раскрыть влияние доминирующего типа игры на стиль поведения, мироощущения и судьбу каждого из них;

- на основе предложенного подхода разработать свои модели творческих индивидуальностей «игроков» культурного поля Серебряного века.

**Методологическая база.** В силу того, что предмет исследования располагается на границе литературоведения с другими областями знания (философией, психологией, культурологией, теорией информации), в диссертации предпринимается попытка перевода предмета исследования на понятийные языки разных наук. Разносторонность методов анализа соответствует широте подходов толкования творческого наследия разных авторов. В работе применяется сравнительно-исторический метод, дополненный постструктуралистской техникой работы с текстом и методикой дискурсного анализа, основой которого для нас послужили работы В. Тьюпы.

**Теоретической базой** концепции диссертации являются, в первую очередь, исследования феномена игры, принадлежащие философам (Э. Финк, Г. Гадамер, Л. Витгенштейн, Ж. Бодрийяр, Ж. Деррида, Т. Апинян, Л. Ретюнских), культурологам (Й. Хейзинга), психологам (Л. Выготский, Э. Берн, Е. Берлянд, Г. Лейтц, Г. Лэндрет, Дж. Хендерсон, ), лингвистам (Т. Гридина), литературоведам (М. Бахтин, Ю. Лотман, А. Тахо-Годи, С. Аверинцев, О. Ханзен-Леве, А. Эткнд). Принципы, заложенные Ю. Лотманом при выстраивании творческой биографии А. С. Пушкина, метод «нового историзма», сфокусированный на взаимоотражении текстов и их авторов и героев, представление о тексте и его авторе как «одноприродных» созданиях (Л. Карасев) оказались созвучными нашему исследованию. При анализе творчества конкретных художников мы опирались на исследования, проведенные В. Купченко, И. Куприяновым, В. Столовичем, А. Лавровым, Р. Тименчиком (по творчеству М. Волошина); В. Лукницкой, М. Баскером, И. Панкеевым, С. Слободнюком, Т. Мелешко (по творчеству Н. Гумилева), Н. Богомоловым (по творчеству М. Кузмина).

**Научная новизна** работы определяется тем, что здесь впервые осуществляется попытка выстраивания целостной, с точки зрения реализации коммуникативных позиций, структуры игровых взаимодействий в сфере литературы, в которой находят воплощение все основные типы игровых стратегий, взаимосвязанные с различными видами дискурса игры. Анализируются те составляющие творческого наследия М. Волошина, Н. Гумилева и М. Кузмина, где интерпретация игровых элементов позволяет дополнить уже существующие литературоведческие исследования либо впервые ввести их в сферу филологических интересов.

**Теоретическая значимость** исследования состоит в том, что выводы, полученные в результате работы, позволяют расширить методологию филологических изысканий, углубить понимание специфики взаимодействия искусства и жизни, а также разных видов художественного творчества в культуре Серебряного века.

**Научно-практическая значимость** работы определяется тем, что ее основные результаты могут быть использованы при разработке и чтении курса по истории русской литературы рубежа XIX – XX вв., а также на семинарах и спецкурсах, посвященных творчеству М. Волошина, Н. Гумилева, М. Кузмина.

#### **Положения, выносимые на защиту:**

1. Вариантом решения «языковой проблемы» исследования многосоставного феномена игры является распределение материала по трем уровням: личностно-биографическому, социокультурному и художественно-экзистенциальному.
2. Типы игр, выделяемые Р. Кайюа (агон, алеа, мимикрия, илинкс), в рамках дискурсивного анализа соотносимы с доминирующими коммуникативными позициями креатора, референта и реципиента.
3. Преобладающей стратегией житнетворчества М. Волошина является игра типа «илинкс». Выявляются роли Ребенка, Режиссера (Мистификатора) и Путника (с социальной проекцией Хозяина Дома Поэта).

4. Преобладающая стратегия жизнедеятельности Н. Гумилева – агон. Рассматриваются ролевые синкреты Путешественника-Воина (их литературная проекция – роль Рыцаря-конквистадора), Ученика – Мэтра, Поэта. В драматургии Гумилева обнаруживается жесткий ролевой канон, в котором разворачивается агональное противостояние мужского-женского.
5. Преобладающая стратегия литературного и жизненного творчества М. Кузмина – «мимикрия» (актерская игра). Выделяются роли Влюбленного (Антиноя), Старообрядца, Музыканта, Денди, Паломника. Активна позиция Медиатора, проявляющая себя в создании беллетристических произведений. В художественном творчестве актерская составляющая Кузмина находит себя в феномене стилизаций.
6. Творцы культуры склонны к реализации одной ведущей игровой стратегии, которая проходит через весь их жизненный и творческий путь, обеспечивая целостность личности и трансляцию смыслов с личностно-биографического уровня к сложным художественным единствам.

**Апробация работы.** Основные положения диссертации были апробированы на шести научных конференциях: Международной научной конференции «Дергачевские чтения» (Екатеринбург, октябрь 1998), на расширенном заседании теоретического семинара «Русский глагол» (Екатеринбург, май 1999), при защите исследовательского проекта на II Международной летней школе «Коммуникативные стратегии культуры: Современные дискурсивные практики» (Новосибирск, июль-август 1999), на научном форуме «Игровое пространство культуры» (Санкт-Петербург, апрель 2002), Международной научной конференции «Дергачевские чтения: национальное своеобразие и региональные особенности» (Екатеринбург, октябрь 2002), Международной научной конференции «Детство как культурный перекресток: на пути к самоидентификации» (Екатеринбург, май 2003). Результаты исследования обсуждались на кафедре русской литературы XIX века УрГУ. По теме исследования опубликовано 10 работ.

**Структура диссертации.** Работа состоит из введения, трех глав, заключения и списка литературы. Объем работы составляет 204 страницы, список литературы содержит 229 наименований.

### **Основное содержание работы.**

Во **введении** обосновывается актуальность исследования, определяются цель и задачи, объект и предмет исследования, раскрывается его методология и вырабатывается методика анализа игровых феноменов в литературном дискурсе.

Философ XX века Э. Финк определяет игру как один из основных феноменов человеческого бытия (наравне с любовью, смертью, господством и трудом), обладающий возможностью отражать человеческое существование во всей его полноте, а значит, выступающий важнейшим способом самообъективации человека в культуре. Из работ психологов (Л. Выготского, Д. Эльконина, Э. Берна и др.) мы знаем, что игровая коммуникация предшествует вербальной, а связь игры и общения лежит в основе всех сфер жизнедеятельности человека.

Рассмотрение культуры *sub specie ludi* оказывается органичным для эпохи Серебряного века, ибо она, как «культура заката» (Н. Бердяев), актуализирует одновременно самые различные игровые формы. Не случайно этот аспект литературоведческих и культурологических исследований – один из популярных в последние годы. Через призму игры изучалось творчество Ф. Сологуба (Б. Парамонов, Ю. Гуськов, А. Печеркина), М. Цветаевой (Н. Дзуцева, С. Ельницкая), Н. Гумилева (Т. Мелешко, Т. Акимова), М. Булгакова (В. Химич, И. Белобровцева), Л. Андреева (М. Карякина). Игра позволяет увидеть как в литературном произведении, так и во всем творчестве художника пространство «инобытия», обнаруживающее черты, родственные «игровому миру». Разрабатывая в диссертации концептуальную модель анализа игрового мира художника, мы взяли за опорное классическое определение игры Й. Хейзинги: *«Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установ-*

ленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием “иного бытия”, нежели “обыденная жизнь”»<sup>1</sup>. Апологетику игровой стихии, наблюдающуюся в труде Й. Хейзинги, помогает скорректировать позиция Ж. Бодрийяра («Соблазн», 1979): с его точки зрения игра вовсе не является территорией свободы, она выводит вступающих в игру из-под власти закона, взамен подчиняя их своим правилам. В этом ключе особенно важна проблема определения границ игры. В творчестве Волошина, Гумилева, Кузмина понятиями, синонимичными игровому, становятся «творческое», «детское», «сонное», «поэтическое», «свободное», главной же оппозицией игровому выступает «насильственное». «Серьезное», традиционно противопоставляемое игровому, входит в сферу игры, ибо ставкой во многих реальных «играх» эпохи были жизнь и честь человека, недаром М. Цветаева сказала: «То, что вам – игра. Нам – единственный всерьез. Серьезнее и умирать не станем»<sup>2</sup>.

В ходе анализа мы использовали типологию игр Р. Кайюа, ключевым для которой является представление о субъекте игры. В игре типа «агон» (состязание) играют соперники, в «алеа» - марионетка и Рок, «мимикрия» (представление) разыгрывается актерами, главный герой игры «илинкс» (головокружение, опьянение) – «скоморох Божий». Агон и алеа представляют собой разные лики агональности, ибо в обоих случаях идет игра ради выигрыша, в свете же взглядов Ж. Бодрийяра на взаимоотношения игрока и случая становится очевидно, что все усилия «марионетки» направлены на то, чтобы вывести случай из сферы «нейтрального», «безучастного» и заставить отозваться игровым транзакциям человека. В игрово-головокружении партнера нет: в ней человек погружается внутрь самого себя, чтобы, утратив самотождественность со своим «я», найти и проявить Человека возможного, ощутить духовную амплитуду своего существования. Драматизм подобной игры очевиден: здесь человек не защищен никакими конвенциональными условиями – такова обратная сторона безграничных возможностей духа, высвободившегося из-под гнета эмпирической реальности.

Феномен игры многосоставен, но все разнообразие игровых стратегий обнаруживается в единстве творческой личности, в самой человеческой субъективности. Вариантом решения «языковой» (понятийно-терминологической) проблемы стало предложенное нами распределение материала по трем уровням. **Личностно-биографический уровень** позволяет выделить и описать роли Игрока, погруженные в его действительную биографию, и, как следствие, выйти к определению устойчивых игр и их сценариев. Речь идет о тех ролях, что поддаются реконструкции, будучи запечатлены в культурных формах мемуаров, дневников, писем и других документальных свидетельств самого персонажа и его современников. На этом уровне игра обеспечивает, в основном, внутриличностную коммуникацию (автокоммуникацию), выполняя функцию транслятора энергии. На этом уровне нами анализируются и элементы рефлексии по поводу игр, предпринимаемые игроками культурного поля, ибо для квалификации феномена игры осознание субъектом своих действий как игровых зачастую имеет определяющее значение.

Второй уровень – **социокультурный** – обращен к той части творческого наследия, которая выявляет социальные приоритеты персонажа (в первую очередь это критические статьи, программные заявления, манифесты и т.д.). В дискурсе игры коммуникация происходит в «игровом мире» (термин Э. Финка), где маркированы время и пространство, а также верифицируются культурные коды и правила поведения (сценарии, роли) участников игрового сообщества (партнеров по игре). Игры социокультурного уровня разворачиваются при наличии партнеров, поддерживающих реализуемую игровую стратегию. Партнеры вступают во взаимодействие, руководствуясь «приглашениями к игре», принятыми в данной эпохе. Правила поведения, которые неизбежно накладывает игра на своих участников и которые уводят их из-под диктата закона, могут складываться в сценарии, где за каждой позицией закреплена

<sup>1</sup> Й. Хейзинга «Homo ludens. Опыт определения игрового элемента культуры». Пер. с нидерл. М.: Прогресс, 1992. С. 41.

<sup>2</sup> Цветаева М. Проза. М.: Современник, 1989. С. 77.

определенная роль. В свою очередь, более мелкие составляющие могут быть описаны как единицы культурного кода эпохи или персонального мифа художника.

Третий уровень, обозначенный нами как **экзистенциально-художественный**, позволяет вести речь о главном, превалирующем типе игры у каждого художника, той игре, что составляет нерв его творчества и личности. Здесь художник поднимается до роли творца собственной «вселенной» (игрового мира). Изучая этот уровень, мы осуществляем анализ тех произведений, игровая составляющая которых до сих пор редко становилась предметом литературоведческих интересов.

Рассмотренная сетка понятий совмещается в диссертации с методикой анализа дискурса, предложенной В. И. Тюпой. Три главные позиции коммуникативного события: адресат (креатор), слушатель (реципиент) и объект (референт) – проецируются на различные типы дискурса в зависимости от того, какая позиция преобладает в данном тексте (присутствие всех трех необходимо для того, чтобы сама возможность коммуникации состоялась). Доминирование креативной позиции порождает дискурс власти, рецептивной – дискурс свободы, допускающий возможность сосуществования нескольких интерпретаций, референтной – дискурс ответственности, при котором и автор, и читатель мыслятся равно ответственными перед неким значимым для них объектом. Проецируя этот «коммуникативный треугольник» на типологию игр, приведенную выше, мы получаем следующую модель игровых стратегий. Дискурс власти коррелирует с агональным типом игры, дискурс свободы соотносим с пластичностью игры представления (мимикрии), а дискурс ответственности соответствует игре-головокружению. Эти типы игр и дискурсов редко встречаются в текстах, жизненных и литературных, «в чистом виде», мигрируя, смешиваясь и трансформируясь в псевдо-игры. Анализ убеждает, что творцы культуры все же склонны к реализации одной ведущей игровой стратегии, которая проходит через весь их жизненный и творческий путь, обеспечивая связь и трансляцию смыслов с личностно-биографического уровня к сложным художественным единствам.

*Первая глава* диссертации посвящена личности и творчеству **М. Волошина**. Открытость миру, неисчерпаемая энергия, радостное познание жизни во всех ее проявлениях были сутью его мировосприятия. Доминантой *личностно-биографического* уровня личности Волошина является роль Ребенка. Черты «детскости» заметны во внешнем облике поэта, а стремление к синтезу жизни и игры, свойственное Волошину с юности, позднее стало **предметом его рефлексии**. Статьи Волошина «*Осколки святых чудес*» (1908), «*Откровения детских игр*» (1907), «*Театр как сновидение*» (1912-1913) раскрывают бытие ребенка погруженным в игру как в живительную субстанцию, обеспечивающую развитие личности. Только «в игре, лишенной меча Судии и принимающей явление во всей его цельности»<sup>3</sup>, способна разместиться целиком вся палитра мира и человеческой натуры. Анализ жизнедеятельности Волошина говорит о том, что органическая склонность его натуры к игровым формам существования сопровождалась постоянными сознательными усилиями по генерированию подобной среды. Способность творить синонимична умению играть. «Художники ведь это только дети. Которые не разучились играть. Гении - это те, которые сумели не вырасти. Все, что не игра - то не искусство». Критерием подлинно великого искусства становится радость.

*Социокультурный* уровень присутствия игры в жизнедеятельности М. А. Волошина изучается в двух аспектах: 1) эволюция роли Режиссера - Мистификатора; 2) анализ критического наследия Волошина, в котором нас интересуют авторские редакции его лекций и рецензии, представляющие собой «портреты современников».

Роль **Режиссера** рассматривается в ее динамике от опыта участия в «игре» Вяч. Иванова, приведшего к разрыву Волошина с женой (М. Сабашниковой), до истории с Черубиной де Габриак, служащей нам иллюстрацией того, как происходит поиск партнера по игре в соответствии с усвоенным культурным кодом, как возникает «игровое сообщество» и внутри не-

---

<sup>3</sup> Здесь и далее высказывания М. Волошина цитируются по изданию Волошин М. Лики творчества. Л.: Наука, 1988.

го распределяются роли согласно сценарию игры. От роли «пациента» (в терминологии агональной риторики) Волошин переходит к роли режиссера, не сразу найдя себе партнера по этой игре. Сначала он предлагал М. Цветаевой «разделиться» на «гениальных близнецов», в итоге же, согласие на мистификацию дала Е. Дмитриева. Игровой площадкой был избран стиль символизма, где нашлась еще не занятая культурно-поэтическая «ниша» - иступленный католицизм Черубины. Социальные игры характерны тем, что создаваемая «игровая ассоциация» осуществляет экспансию игры во все жизненные сферы, ибо игра по своей природе консолидирует личность. Эта игра не могла не нарушить некоторые этические нормы, ибо для Волошина она находилась в ином измерении – «вне добра и зла», в области сновидения и грез. Игроком-пациентом стал С. Маковский, который и спровоцировал преображение Е. Дмитриевой в Черубину де Габриак.

Значение игры для каждого из участников можно адекватно оценить только после ее окончания, определив ставку каждого игрока (в терминологии социолога Бурдьё, *illusio*). «Ролевая раскладка» каждого из участников финальной дуэли (Волошин-Гумилев) позволяет объяснить и сам факт состоявшегося поединка, и поведение каждого из дуэлянтов. Ни у Маковского, ни (тем более!) у Кузмина, раскрывшего С. Маковскому тайну мистификации, не было социальной роли «рыцаря», наличие которой побуждает человека начала XX века выйти к барьеру. Общий код, объединивший Гумилева и Волошина на дуэли, - это именно «рыцарство». Однако если выстрел Гумилева в Волошина - ответ на смертельное оскорбление пощечиной, то выстрел Волошина в воздух – свидетельство вынужденности принятой себя агональной позиции: никогда позже агональность Волошина не воплощалась в противостоянии с оружием в руках. Для Маковского, Волошина и Гумилева происшедшее подпадает под тип игры-состояния, эта игра ориентирована на победу, но допускает и возможность поражения. Самой жестокой оказалась расплата за мистификацию для самой поэтессы: Елизавета Дмитриева на шесть (!) лет оставила литературное творчество, ибо она вела игру типа «илинкс»: «Черубина» для меня никогда не была игрой... «Черубина» поистине была моим рождением; увы! мертворождением»<sup>4</sup>. В дальнейшем Волошин лишь утвердился в мысли, что его путь включает помощь каждому нуждающемуся в открытии собственного «я»: «Нужно **все** знать о человеке, так, чтобы он не мог ни солгать, ни разочаровать, и, зная все, помнить, что в каждом скрыт ангел, на которого выросла дьявольская маска, и надо ему помочь ее преодолеть, вспомнить самого себя»<sup>5</sup>.

«Мозаичный» стиль Волошина анализируется на примере его статьи-лекции «*Аполлон и мышь*» (1911). Белая мышка (муза Бальмонта) и Аполлон Сминфей («Мышинный») – такова амплитуда волошинских ассоциаций, которую он уравнивает в финале разборами новейших произведений Анри де Ренье и сказки «Курочка Ряба». Эстетика построения здесь доминирует над логикой верификации. Ощущение единства культурного поля во всей его временной протяженности, игнорирование шаблонов были сильными сторонами Волошина-лектора, выступления которого редко проходили гладко. При этом напряжение, возникающее между лектором и аудиторией, оценивалось самим Волошиным как важная часть современного культурного процесса: агон становился методом продуцирования творческой атмосферы, в которой оживают «спящие» идеи.

Одной из магистральных тем в жизни и творчестве Волошина выступает триада «**маска – лицо – лик**». Маска понимается им как защитный механизм («духовная одежда лица»), выработанный культурой для обеспечения возможности «быть самим собой». Задача художника (и критика) – суметь «прочитать» лицо так, чтобы за «общепринятым» (определенным средой, временем, культурой) проступило собственно индивидуальное (лик). В лучших критических статьях Волошина аналитический метод «прочтения лица-маски» дополняется синтетическим воссозданием «лика» художника. Волошина-человека и художника отличает глубокая убежденность в отсутствии случайных черт в судьбе и облике человека, судьбоносными в его статьях выступают болезнь («*Врубель*», 1908), смерть («*Сапунов*»,

<sup>4</sup> Васильева Е. «Две вещи для меня были самыми святыми: стихи и любовь». // Новый мир. 1988. № 12. С. 135.

<sup>5</sup> Письмо М. Волошина М.Е. Орловой (1917 год) // Волошин М.А. Путник по Вселенным. М.: Сов. Россия, 1990. С. 13.



ными в его статьях выступают болезнь («*Врубель*», 1908), смерть («*Сапунов*», 1914), имя («*М.С. Сарьян*», 1913). Уверенность Волошина в том, что жизнь духа с равной силой выражает себя как в произведении, вышедшем из-под пера поэта, так и в его внешнем облике, в фасоне костюма, в обстановке дома, разделялась далеко не всеми. Примером острого конфликта может служить полемика с В. Брюсовым (1908 г.).

Тот же блестяще отточенный волошинский метод «вживания» позволял ему работать и с произведениями, внутреннее чуждыми его идеологии. Резкость тона Волошина в рецензии на рассказ Л. Андреева «Елеазар» (1907) позволяет нам сделать вывод, что тот тип игры, который Волошин описывал как игру детскую и продолжение которой он усматривал в бытии людей искусства, только на первый взгляд кажется доминирующим в его мировоззрении. Несомненно, игра, «лишенная меча Судии» подчинена в его сознании неким верховным, морально-нравственным принципам (определяющими, в частности, и позицию Волошина в «репинской истории» 1913 года).

От элементов игры актерской и агональной мы выходим к **игре-головокружению (илинкс)**, которая осуществлялась у Волошина через его роль **Путника** и анализируется нами на **экзистенциально-художественном** уровне. Присутствие ролевого комплекса Путника обнаруживает себя и на физическом плане (известна неустойчивость Волошина в пеших прогулках), и в социокультурной проекции. Роль **Путника**, равно как и роль **Путешественника**, во многом обусловлена психологическими особенностями личности. Если для путешественника основополагающим статусом обладают поездки, то для Путника важно движение к цели. Дорога становится погружением в себя, а остановки – «станциями духа». Маршруты Путников располагаются не на географических картах, но вписаны в культурный код эпохи, актуальной для носителя этой роли.

Игровая составляющая поэтического творчества Волошина, если иметь в виду игру-представление и игру-состязание, невелика. Однако игра-головокружение не исключает серьезности. На протяжении всей жизни лейтмотивом лирики Волошина являются образы путника, странника, прохожего, то есть того, кто сохраняет возможность оценки с позиции другой реальности. Маски, связанные с отражающей стихией воды (образы «глаза», «кристалла», «зеркала») по мере наступления зрелости постепенно вытесняются ролями, выражающими позицию принимающую, соотносимую со стихией земли («*Быть матерью землей*»). Этапы осознания встреч с людьми как уроков, преподносимых жизнью, отражает эволюция **жанра стихотворного портрета**, редкого в русской поэзии. Свою позицию по отношению к людям Волошин озвучивает так (1918): «Я ведь не считаю себя вправе выбирать людей: я принимаю тех, кого посылает судьба...»<sup>6</sup> Человеческое общение, свидетельства которого сохранены мемуаристикой и эпистолярным наследием писателя, оказывается для него самого такой же важной частью жизненного пути, как его поэтическое творчество. Темы, образы «кочуют» из писем в стихотворения и обратно, сплетая единый контекст духовного пути.

В духовной сфере Волошин был тем же неустанным Путником. Одухотворение человеком природы и мира, их слияние и совместное «просветление» - то эзотерическое знание, которое было лично пережито им. Тема Дома рождается в жизни и творчестве Волошина из темы Коктебеля, она неразрывно связана с проблематикой поиска своего Лица («*Константин Богоевский*», 1912). В Коктебеле Волошин осуществляет собственный вариант «Телемского аббатства», известный в литературном быту того времени как «обормотник». Здесь нашло практическое воплощение убеждение Волошина в том, что подлинное место искусства – в гуще жизни. Можно говорить о появлении в контексте Путника еще одной роли – **Хозяина Дома Поэта**, которая становится некоей «осью устремленности» его психологического склада и социокультурной позиции. Как показало время, Дом Поэта остался в памяти культуры самым значительным свершением Волошина.

---

<sup>6</sup> Волошин М. Из Литературного наследия. Кн. 2. СПб.: Алетейя, 1999. С. 209.

С Коктебелем связана выстроенная самим Волошиным его «персональная мифология», реконструкции которой посвящен последний, итоговый раздел первой главы: **«Жизнь как текст: мифотворчество и миротворчество Волошина»**. Рождение и смерть видятся ему двумя «неподвижными» и «заранее заданными» точками. Рождение в Духов день, «когда земля именинница», духовное рождение в азиатской пустыне на «стыке двух столетий» (1900 год) – все прочно ложится в канву его жизненного пути, разделенного им самим на столетия. Вопреки распространенному среди современников мнению о «легковесности» Волошина, в искусстве он неизменно шел наитруднейшими для него лично тропами. («Вечный ребенок» Макс успевал быть поэтом, переводчиком, литературным критиком, искусствоведом, живописцем, путешественником и краеведом.) Тема подвижничества, труда в искусстве раскрывается в стихотворении **«Подмастерье»** (1917), где Волошин являет новый, зрелый облик поэта, избирающего единый путь ремесла и духа. Цель этого пути – длиною дольше, чем одна человеческая жизнь – освободить Божественное Слово, провозглашающее бытие всех вещей. «Внимательно читая жизнь», человек должен «вспомнить себя» и собрать «ткань духа своего, разодранного миром». Поиски космического смысла человеческой жизни привели к тому, что игра, морально индифферентная в детстве, в культуре и в социуме, в жизни Волошина перестала быть таковой, ибо, наравне с другими проявлениями *жизни*, оказалась включенной в жизнь Вселенной. Эстетическая позиция уступает чувству единства со своей судьбой. 1917-1918 годы становятся рубежом, отделяющим образ Волошина-мистификатора от Волошина – Хозяина широко известного Дома поэта, «легенды Коктебеля», открывающего двери равно красным и белым – тем, кто гоним в данный момент. В это время Волошин обретает чувство единства со своей судьбой, что выразилось в уходе от эстетической позиции. Венцом житетворчества М. Волошина стало его миротворчество: законы, принятые в Доме поэта им и его матерью – Пра, красноречиво говорили о характере творческого общежития. «Свободное дружеское сожитие», для которого требовалось «радостноеприятие жизни, любовь к людям и внесение своей доли интеллектуальной жизни».

**Путник** оказался маской, востребованной эпохой в полной мере, можно сказать, - ее доминантой. Тема бесприютности, бездомности была пережита Волошиным задолго до грядущих социальных потрясений, сделавших поэтическое ощущение реальностью. Поэт был готов достойно встретить игру Рока, божественно равнодушного к человеческой тленности своих марионеток. У Поэта было, что противопоставить этому: «молиться за тех и за других», по мере сил противодействовать взаимному истреблению цвета национальной культуры стало ежедневной духовной практикой Волошина. Волошин решительно выходит из числа актеров и зрителей «игр истории», возвысившись до соучастия в судьбе, «раскрывающей замысел драмы» (**«Доблесть поэта»**, 1925). Миф Волошина «о великом, мудром и добром человеке»<sup>7</sup> оказался способен противостоять страшной реальности.

Закончив земной путь, Максимилиан Волошин испытал то преображение, о котором не раз писал, касаясь земных судеб других художников: «Смерть художника не только не лишает нас чего-либо, она обогащает, давая фигуре человека тот последний, окончательный удар резца, который завершает лик и придает ему трагическое единство.<...>Когда отмирает земное, мятущееся и волящее тело, тогда начинает жить не человек, а судьба человека»<sup>8</sup>.

Главным персонажем **второй главы** является **Николай Гумилев**.

**Личностно-биографический** уровень дает нам роли **Путешественника** и **Воина**, в жизни Гумилева последовательно сменявшие друг друга и характеризующиеся подчеркнутой установкой на фактуальность, достоверность. В этом ролевом синкрете отчетливо выражена его нацеленность на преодоление обстоятельств. Роль Путешественника определена культурным контекстом эпохи (опыт Рембо и оккультные интересы), а также компонентой вызова, противостояния человека и «колдовского континента», имеющей у Гумилева ярко выраженный гендерный аспект (утверждение маскулинной позиции).

<sup>7</sup> Цветаева М.И. Проза. М.: Современник, 1989. С.228.

<sup>8</sup> Волошин М.А. Путник по Вселенной. М.: Сов. Россия, 1990. С. 529.

Далее происходила дифференциация этого синкрета. Роль **Рыцаря (Конквистадора)** в большей степени фикциональна и отражена в лирике и в новеллистической прозе Гумилева. Эта роль появляется уже в первой книге стихов - «Путь конквистадоров» (1905) - и обозначена в названии как программная. Рыцарственность как комплекс нравственных качеств воплощается Гумилевым в «ренессансных» и экзотических новеллах (сборник рассказов «*Тень от пальмы*»). Образ рыцаря эстетизируется, прорабатывается риторический канон прозы средневековых рыцарских орденов. При этом отношения между мужчинами регламентируются рыцарским кодексом чести («*Золотой рыцарь*»), тогда как женщины используют принятые нормы поведения как часть своей игры («*Радости земной любви*»). В экзотический новеллах («*Принцесса Зара*», «*Лесной дьявол*») идет поиск героя, властного над женским сердцем. Для женщин в мире Гумилева привлекательностью обладает «дикое», «демоническое», «дьявольское» как в собственной натуре, так вовне (образы павиана, принцессы Зары). Уже в новеллах отчетливо просматривается тенденция, свойственная художественной манере поэта, к кристаллизации мотивов вокруг стойких сюжетообразующих образов.

«*Записки кавалериста*» необычайно репрезентативны для анализа темы «война как игра». Игровой контекст постоянно всплывает в воспоминаниях и ассоциациях Гумилева. В качестве сопоставительного ряда в его записках выступают отнюдь не «жесткие» разновидности игр (такие, как охота), а игры детские (палочка-воровочка). Отдельные подробности военного быта также находят свои игровые аналогии: спорт, игра в очко. Главные противники - германцы - и играют, и воюют плохо (см. эпизод VII главы), но соблюдают правила войны, враждуя только на поле боя. Для Гумилева – автора «Записок кавалериста» - бытие воина воскрешает условия рождения культуры, поэтому солдат и воин у него – не временное занятие мирного человека, а вершина человеческой эволюции, замыкающее ее звено. И в фактуальном, и в фикциональном развитии роли Путешественника (то есть и в роли Рыцаря / Конквистадора, и в роли Воина), для Гумилева оказывается важной ритуальная составляющая, кодекс чести и этикет этих ролей.

Все аспекты жизни, будь то собственная внешность, черты характера, овладение поэтическим ремеслом или победа над женскими сердцами, предстают в биографии Гумилева в качестве исходного, неодухотворенного материала, который можно и нужно преобразовать силою своей воли. Поэтому «удачно завязанный галстук» оказывается вполне сопоставимым с поэтическим творчеством. Определяющим типом игры на уровне биографическом становится агон.

На социокультурном уровне мы анализируем складывавшиеся и перетекавшие друг в друга роли **Ученика** и **Мэтра**. Роль Ученика формируется у Гумилева во взаимодействии с Учителем – Брюсовым. Роль Мэтра (основателя Цеха Поэтов, «отца акмеизма») характеризуется перенесением военной стратегии на поле литературы. В социальной сфере Гумилев также движется по линии наибольшего сопротивления, жестко регламентируя отношения между литературными «станами». Игра агонального типа глубоко укоренена в культуре, поэтому стремление Гумилева позиционировать себя как основателя новой литературной школы использует уже имеющиеся в арсенале культуры формы Цеха Поэтов, выражающего отношение к поэзии как к ремеслу, создания литературных манифестов и др.

Гумилев-**критик** - один из вариантов воплощения ролевого комплекса **Мэтра**. Его отличительные черты - иерархичность и догматизм мышления. Критик выступает в роли судьи, выносящего решения в соответствии с собственными правилами, «рабочими гипотезами» (например, разделение пишущих на способных, одаренных и талантливых», составление 9-ти заповедей поэтам-переводчикам). Далеко не всем деятелям той эпохи подобный подход казался оправданным, но, несомненно, можно с уверенностью говорить об эффективности занятий «Цеха поэтов», о создании в нем Гумилевым атмосферы, плодотворной именно для периода ученичества. Здесь происходит почти идеальное попадание персоны в культурную нишу, запрашиваемую эпохой. Об игровых элементах этой позиции Гумилева свидетельствуют игнорирование им собственных классификаций при работе с «талантливыми», игры со

студийцами, а главное, преобладающий вектор развития художественного творчества самого художника.

Стремление ощущать себя творцом и господином собственной жизни сливалось в творчестве Гумилева с желанием и верой в возможность преобразовывать мир внешний. Средоточием подобных устремлений Гумилева становится роль **Поэта**, которая выводит нас на **художественно-экзистенциальный** уровень. **Власть** – вот в чем ощущается биение нерва гумилевского творчества. Если А. Рембо после африканского путешествия пережил глубочайшее разочарование в своих способностях изменить мир, то Гумилев до конца жизни был уверен в том, что поэзия есть одна из форм освобождения тайных сил, заложенных в природе вселенной.

В качестве материала для анализа мы избрали драматургическое творчество Гумилева (1912-1921). Во-первых, драма занимает приоритетное положение в жизнетворчестве, становясь «опытной площадкой» реализации многих жизненных моделей. Во-вторых, именно в драматургии находят свое воплощение образы, подтверждающие слияние в художественном мире Гумилева роли Поэта как властелина жизни и мира с ролью покорителя женских сердец. Как «господин собственной жизни», Гумилев выстраивал в пьесах такие коллизии, которые он не мог проиграть в мире реальном. Начиная уже с первых драматических сцен, в его творчестве складывается определенный ролевой канон агонального взаимодействия мужского и женского начал. В диссертации рассматривается становление этого канона, его усложнение и «изживание» автором.

Пьеса *«Дон Жуан в Египте»* (1908) представляет многомерный концепт игры: любовная игра предваряется мотивом игры азартной. Все основные нити игрового поведения сосредоточены в образе главного героя. Дон Жуан – поэт по своей сути. Этот герой, красиво и решительно ведущий свою игру, одерживает победу и над деканом Лепорелло (противопоставление слепого – зрячему, слуги – господину), и над сердцем юной американки. Последняя победа оказывается связанной с inferнальными чертами образа «великого соблазнителя». Он спасся из преисподней, выдержал взгляд Сатаны, следовательно, теперь сам наделен хтоническими чертами. Дон Жуан в полной мере раскрывает тип игрока-победителя, действующего активно, устанавливающего правила собственной игры и потому выигрывающего ее.

Иной тип игрока намечен Гумилевым в драматической сцене *«Игра»* (1913). Герой-романтик (граф) проигрывает за карточным столом свое возможное будущее и прибегает к самоубийству как к единственной из доступных ему возможностей утвердить свое право выбора судьбы. Выстрелом, обрывающим жизнь земную, граф изменяет границы игрового пространства, перехватывает инициативу у соперника. Победа его в этот момент так очевидна, что кажется сопернику-роялисту почти шулерской. Однако победить таким способом можно лишь один раз.

Типы героев-игроков, намеченные в первых драматургических опытах Гумилева: **игрок-сверхчеловек** (обладающий inferнальными, демоническими свойствами) и **игрок-человек** (каковым является граф), отражаются в зеркалах последующих пьес. В *«Актеоне»* (1913) к инвариантным типам драматического сценария Гумилева добавляется женская партия. Диана (богиня охоты) и Агава, открывающая в Фивах публичный дом, являют собой разные лики женственности, сакральный и профанный, однако в художественном мире пьесы Гумилева их суть едина. Диана обрекает на смерть мечтателя, возомнившего о себе «я тоже бог», Агава произносит финальную реплику над телом растерзанного Актеона. При анализе пьесы учитывается многолетняя научная дискуссия, связанная с определением неоднозначно выраженной здесь авторской позиции (работы М. Баскера, М. Йовановича). Отнесение в творчестве Гумилева противостояния мужского и женского начал к временам мифологическим утверждает в его художественном мире исконную враждебность этих двух начал (анализ стихотворений *«Сон Адама»* и *«Возвращение Одиссея»*, 1910). Мужское трактуется как правильное, справедливое, верное, преданное долгу; женское – как таинственное, лукавое, **чужое**.

Тема игры в ее более узком понимании (охота, игра на лире) входит в пьесу только с появлением **Актеона**. На наш взгляд, и Каadm, и Актеон суть отражения разных сторон, сублимностей авторского «я». Каadm символизирует мужское начало, неустанно преодолевающее сопротивление земли. Актеон, которому Гумилев отдает свой поэтический дар, стремится приблизиться к богам через ощущение радости бытия, объединяющей мир богов и людей. В таком контексте образ белоручки-Актеона оказывается ближе к «царственному ребенку», повелевающему миром («*Жизнь*», 1912), нежели «работник» Каadm. Романтическая ирония по отношению к Актеону проявляется в мотиве лука, выпадающего из рук героя при приближении к богине, а также в реплике Агавы над его телом: «А сыночек-то в шерсти и с рогами, Хуже самого последнего сатира»<sup>9</sup>.

Оказавшись в действующей русской армии (1914-1917 гг.), Гумилев не оставляет литературных трудов, однако исторические изменения не могли не сказаться на его становлении как поэта и человека. Под влиянием романа поэта с Ларисой Рейснер меняется и эмоциональный климат его творчества, более всего «новое настроение» ощущается в двух пьесах того периода: драматической поэме «*Гондла*» и арабской сказке «*Дитя Аллаха*». Лирический цикл «*Сказка о королях*» (1905) необыкновенно важен в анализе гумилевской драматургии: напряженная тема «беспомощного и жалкого» уродца, ставшего властителем земли; символика лебедей, света и серебра, ночных животных; мотивы уродства, насмешек, страха, одиночества, тернового венца – все это войдет в художественную ткань драматической поэмы «*Гондла*» (1916). Специфика гумилевской трактовки темы конфликта культур заключается в том, что их столкновение раскрывается как соперничество мужчин из-за женщины. Экспериментальный характер «Гондлы» определяется прежде всего тем, что место главного героя – мужчины, а значит, в контексте творчества Гумилева, поэта, воина и покорителя женских сердец, – занимает «королевич»-калека, отвергающий войну всем своим физическим и духовным складом. Однако **Гондла** – поэт, следовательно, принадлежит к особой «породе» людей. Образ Христа (как самопроекция героя) и заданная изначально ситуация «лебедь среди волков» являются семантически синонимичными и задают трагический исход пьесы, возможно, слишком прямолинейный для сознательной авторской воли. Главным организующим принципом пьесы становится двойничество: мотивы подмены завершаются сценой оборотничества. Ощущение двойственности захватывает и восприятие главного героя пьесы. Кроме параллелей с путем Иисуса Христа, который сам Гондла видит в своей судьбе, его «страшным двойником» оказывается «волк» **Лаге**. Для Лаге не существует никаких нравственных запретов; единственное право, которое он признает, – это право сильного.

**Лера**, невеста Гондлы, воплощает противоположный полюс человеческой натуры: ее символические спутники – огонь, летний зной, полдень, – неизменно противостоят бледности, прохладе, ночи Гондлы. Образ Леры также двойся: ее «ночная половинка» – Лаик – принадлежит миру «лебедей», а не «волков». Состязание Гондлы и Лаге отражается в борьбе половинок главной героини Леры-Лаик. Гондла воплощает братскую, христианскую любовь, он – человек ночи, но оказывается не в силах помочь прибегающей к его помощи Лаик. Лаге олицетворяет жар полудня, языческий мир, он быстро устанавливает общее поле для него и Леры (семантическое поле огня, пара волк-волчица).

Агональная игровая стратегия пьесы находит выражение в ситуации поединка Гондлы и Лаге, который утверждается конунгом как древняя и справедливая форма суда. Отказ Гондлы от единоборства и, еще более, мотивировка этого отказа собственной физической ущербностью приводят к тому, что его покидает и лирический дар: Гондла терпит поражение в поэтическом состязании, выбранном им в качестве замены единоборству военному. Гондлу отталкивает сама ситуация игры, которая подвергает проверке любого ступившего в игровое поле. Женитьба на Лере дала бы Гондле королевский статус. Однако в мире Гумилева невозможно стать государем, не состоявшись как мужчина и воин. Игнорирование плана действия внутренне взаимосвязано с физической ущербностью героя. Мы наблюдаем негатив-

<sup>9</sup> Гумилев Н.С. Драматические произведения. Переводы. Статьи. Л.: Искусство, 1990. С. 69.

ным образом отраженную в пьесе глубокую уверенность Гумилева в том, что в антагонизме духа и тела дух должен неустанно покорять, преодолевать телесные немощи. Отказ Гондлы от единоборства рационально объяснен: он считает, что народу нужен царь-защитник и строитель, а не воин. Но оказывается, смысл поединка невозможно просчитать логически. Избежав противоборства с Лаге, опасного для себя, Гондла утрачивает и ситуацию паритета, в которой только и можно отстоять свою честь, ибо дуэль устанавливает равенство соперников. Свою роль в судьбе Гондлы играет и волшебная лютня, образ которой подчинен общему для пьесы принципу двойничества: она спасает Гондлу от немедленной смерти, но, будучи заклята колдунами, направляет погоню (ср. стихотворение «**Волшебная скрипка**»).

Агональное взаимодействие мужского и женского миров в «Гондле» затенено компонентой христианских, братско-сестринских отношений, но усложнено общим для пьесы принципом амбивалентности ситуаций, мотивов и образов. Гондла обладает многими «женскими» чертами: физическая слабость, «женские» эмоциональные реакции (крик, плач), любовь, рождающаяся от жалости. С другой стороны, Лера наделена мужским характером. В символическом плане они также противостоят друг другу: ночь Гондлы – полудню Леры, его прохлады – ее зною, его царство растений – ее «вольности» стихий, вечная бледность и белый цвет Гондлы – насыщенным цветом Леры (кроваво-красный, вороной). В диссертации анализируются сдвиги присущей драматургическому миру Гумилева символики, происходящие вследствие того, что в «Гондле» впервые создана ситуация сосуществования двух «равно-сильных» героев. В «Гондле» впервые оба плана (мужское и женский) сходятся, но при этом меняются местами. Автор ведет к победе персонажа-мужчину, который имеет право не быть воином, однако образ главного героя оформлен женскими архетипическими чертами.

В сказке «**Дитя Аллаха**» (1916) образ мужчины-победителя получает ярчайшее для всего творчества Гумилева воплощение в образе Гафиза. В этой пьесе игровая составляющая проявляет себя в сказочной фабуле, повышенной орнаментальности, декоративности изображаемого, условно-типизированных персонажах («память жанра» сказки). Дух состязательности определен фабулой: Пери разрешено выбрать в мужа достойнейшего из земных мужчин. Встреченные ею юноша, бедуин и калиф повержены смертоносным испытанием «небесной девы», и только Гафиз завоевывает ее сердце.

Служение Гафиза полностью совпадает с чаемым им самим образом жизни, он достигает подлинной творческой свободы. Метафорически Гафиз воплощает палящий полдень Востока, то есть предельную точку противостояния ночи, а значит, на языке пьес Гумилева, – и предельную полноту власти, ибо день у Гумилева всегда сильнее ночи, солнце – луны, зной – прохлады и т.д. Как видно, Гафиз является носителем того же самого комплекса мотивов, что и герой, получивший дары Люцифера (впервые эта тема звучит в цикле «**Сказка о королях**», (1905)). Цветовая символика, эмоциональное поле, вкупе с владением единорогом и волшебным кольцом, игрой на лютне, от которой бледнеют ангелы, – все это делает демоническую составляющую образа Гафиза несомненной. Гафиз оказывается единственным, кто способен обезоружить смертоносную для других Пери.

Демонические качества мужского персонажа – оружие, дающее победу в напряженном агоне с женщиной. Решающее значение в образе Гафиза как воплощении идеального типа поэта и мужчины имеет игровая составляющая. Все его бытие – это именно свободная деятельность, цель которой – удовольствие, заключенное в ней самой, что и становится для Гумилева наивысшим модусом существования человека.

«Гондла» и «Дитя Аллаха» размыкаются в биографический контекст: в переписке с Ларисой Рейснер Гумилев именует ее Лери, сам подписываясь именем Гафиз. То, что оба респондента выбирают для себя заведомо «сильные» роли (никто из них не становится Гондлой или Лаик), свидетельствует о том, что и в этом романе Гумилева не обходится без «поединка двух волей», где каждый стремится к доминантной позиции.

Преобладающей стихией в «**Отравленной тунике**» (1918) становятся закулисные интриги, политические игры, в которые втянуты все без исключения герои. С точки зрения ролевой раскладки это итоговая пьеса Гумилева, ибо в ней сходятся все рассмотренные нами ра-

нее типы. Благодаря тому, что каждый (!) персонаж пьесы ведет собственную игру, внутри трагедии возникает сложное взаимопроницаемое мультиигровое пространство. Герои трагедии совмещают в себе черты нескольких, рассмотренных нами ранее, типов / образов. Так, араб Имр – поэт и воин, язычник, стихия которого – «огненный вихрь» (его образ родственен Дон Жуану, Лаге и Гафизу). Трапезондский царь – воин – христианин, в образе которого важную роль играет воинский кодекс чести. Его склонность к разговорам, модус отношений с невестой – царевной Зоей, самоубийство с именем Христа на устах глубоко родственны образу Гондлы. Замысел свадебного подарка жениху дочери – туника, которую Юстиниан приказывает пропитать смертельным ядом, – становится решающей характеристикой и самого императора, и всего мира большой политики. Отравленная туника – один из сквозных, многоплановых символов трагедии, по мере развития сюжета вбирающего новые смыслы.

Царевна Зоя, дочь Юстиниана, и Феодора, ее мачеха, супруга императора, противопоставлены друг другу во всем, кроме того, что они в силу своей женской природы имеют власть над мужчинами. Два типа женщин, которые они представляют, «заданы» уже в сборнике «Романтические цветы» (1908). Первый – «царица-ребенок», воплощающая силу слабого («Отказ», «Принцесса»). Другой женский тип – «преступная, но пленительная царица», душа которой оживает в гиене лунной ночью («Гиена», «Ужас»). Этот тип мы уже встречали в африканских новеллах Гумилева. В тексте этой пьесы Гумилева женщина предстает в двух обликах: демона для врагов и «отравленной туники» для любимых.

Феодора – универсальный игрок, ибо она владеет условными языками всех остальных персонажей, режиссирует их поступки, используя важную для каждого систему понятий: «государственный ум», «обожаемый муж» – для Юстиниана, любовь и воинская честь – для Имра, милосердие и доверие – для Царя, любопытство – для Зои. С Имром ее роднит стихия огня, чувство «живой жизни», которой оба они открыты. Вступив в единоборство с Феодорой, Имр бросает вызов случаю – «веселому плясуну», «всемогущему как природа». Ж. Бодрийяр писал о силе соблазна, скрытой в ситуации вызова: «Неизбежность вызова» в том, что «невозможно не ответить не него: он вводит в своего рода безумное отношение, резко отличающееся от отношений коммуникации или обмена»<sup>10</sup>. В ответ на вызов человека приходят в движение все силы, строящие человеческую историю. Так и «плясун веселый» – случай – помогает узнать в императрице бывшую танцовщицу.

Каждый из героев избирает собственную стратегию поведения: Имр пользуется навыками охоты, бывшая танцовщица сохраняет умение «жить в ритме бубна», слушая обстотельства. Зоя пытается противопоставить миру интриг предельную искренность, почти демонстративную собственную непричастность к любым игровым транзакциям. Однако, как и в других пьесах Гумилева, позиция «вне игры» оказывается наиболее уязвимой и опасной в подобной среде. В мире Гумилева роли, выработанные культурой для женщин (царевна, аристократка), оказываются лишь покровами, скрывающими вероломное, гибельное. «Главному режиссеру» дворцовых интриг – Феодоре – принадлежит последнее слово пьесы. Однако с Зоей уходит целая эпоха, культура, прекрасная и утонченная, отказывающаяся обезопасить себя знанием законов игры и тем самым обрекающая на гибель не только себя, но и всех, вовлеченных в ее ангельско-демонические сети.

Таким образом, в драматургии происходит объединение и корректировка мужских образов, заданных в новеллистике Гумилева (где рыцарское и демоническое исключали друг друга). Наиболее сильные и удачливые игроки (такие, как Дон Жуан и Гафиз) живут в модусе игры постоянно, наиболее слабые – способны осуществлять только ответные транзакции и неизбежно проигрывают. Интересно, что агональность как черта жизненного и художественного творчества Гумилева практически не задействует парадигму «человек – случай» и «человек – Рок» (единичные исключения из этого правила мы отмечали в «Отравленной тунике»). Власть Поэта сравнима с божественной, поэтому она подчиняет себе случай как таковой. Верность кодексу чести, соблюдение его правил может стать опорой в наиболее слож-

---

<sup>10</sup> Бодрийяр Ж. Соблазн. М.: Ad marginem. 2000. С. 149.

ные моменты жизни героев (примером может служить образ Трапезондского царя), попытка избежать противостояния обычно осуждается (отказ Гондлы от поединка). Однако подлинной полноты бытия герои Гумилева достигают в те моменты, когда им удается действовать, ведя игру по собственным правилам, наслаждаясь в эти моменты острым чувством «свободы в противостоянии». Таковы самые светлые страницы «Записок кавалериста», финал новеллы «Придворный поэт», и моменты удач персонажей драматургических опытов Гумилева. Неуклонность, с которой этот агон мужского-женского проявляет себя в обликах любых исторических эпох, позволяет также предположить, что автору драм удалось закрепить важный для себя конфликт в пространстве художественного творчества, «исчерпать» его, что явилось залогом возможности иного пути в «реальной» жизни. Именно об этом нам говорит обилие творческих планов Гумилева в 1921 году, его ощущение того, что в жизни его начинается новый, по-настоящему зрелый период.

**Третья глава** посвящена фигуре **Михаила Кузмина**, главная трудность в определении ролей которого состоит в том, что его личность кажется целиком сотканной из культурных знаков, символов, масок ушедших эпох. Поэтому в первой части нашего изложения мы постоянно совершаем рекурсивную процедуру: от текстов возвращаемся к биографическому контексту и продолжаем биографию текстами.

Уже **лично-биографический** уровень дает нам такое обилие ролей, что это позволяет предположить в качестве ведущего у Кузмина тип игры актерской (мимикрия). Легкость перевоплощений Кузмина, его любовное отношение к театральному миру, погруженному в «здесь и сейчас», говорит о сильной актерской составляющей его натуры и в биографической, и в социальной проекциях. В биографической сфере мы выделяем ролевые позиции **Влюбленного (Антиной), Музыканта, Старообрядца, Паломника и Чужеземца (Денди)**. Присутствие в ролевой палитре одновременного следования подчеркнуто национальной традиции (Старообрядец) и утонченному галлицизму (Денди) выдает свойственное Кузмину стремление избежать моноинтонации, проявляет его излюбленный способ выстраивать свой поэтический облик на сложной игре ликов и масок, демонстративно отказываясь от *фиксации* одного из как истинного и, таким образом, сохраняя за собой право на *изменение / внутреннюю свободу*. Анализ программного стихотворения «**Мои предки**» (сборник «Сети», 1908) показывает, насколько искусна эта «безыскусственность». Оппозицию Путника и Путешественника Кузмин дополняет модусом **Прогуливающегося**, где доминирует неспешность созерцания, благорасположенность ко всему и тонкий рисунок беседы. Избирательность и стойкость его культурологических предпочтений, позволяют говорить о Кузмине как носителе роли **Паломника**, живущего в мифологической, цикличной временной модели.

Анализ циклов «**Духовные стихи**» и «**Праздники пресвятой Богородицы**» («Осенние озера», 1912) демонстрирует важность контекста для прочтения ролевого кода. Написанные в пору духовных исканий 1901-1903 гг., при публикации в 1912 г. эти стихи оказываются в ином ассоциативном поле: их автор – эстет и денди, сочинитель скандально известного романа «Крылья», создатель «Александрийских песен». Теперь духовные стихи звучат как свидетельство ориенталистских увлечений эпохи. Русская религиозность и культура получают статус экзотических, становятся масками, которыми виртуозно владеет автор сборника.

Повесть «**Крылья**» (1905), принесшую Кузмину скандальную известность тем, что одним из объектов изображения в ней стал быт гомосексуалистов, мы анализируем как становление инвариантного для творчества Кузмина «романа из современной жизни», в основу которого положена жанровая схема романа воспитания. Концепт игры в «Крыльях» возникает в негативном контексте: Кузмин ставит проблему несовместимости религиозного сознания и сознания художественного. Купец-старовер, осуждающий занятия искусством, открывает ряд персонажей, принципиально размещенных вне игровой зоны. В отличие от прозы, лирика Кузмина вся поглощена игровой сферой. Вследствие значимости цикла «**Александрийские песни**» (1906) для культурного облика Кузмина мы рассматриваем авторские маски «Песен» в первом (биографическом) разделе, ибо здесь взаимовлияние автора и его текста уравновешено: облик Кузмина-поэта оказывается в той же мере определен созданными им масками,



что и они – его волей творца. История создания, публикации и восприятия «Александрийских песен» становится тем зерном, из которого вырастает персональная мифология Кузмина. В рецензии на этот цикл Волошина подхватывается игровой импульс «Песен» и как единый художественный объект моделируются личность Кузмина и его стихи.

**Социокультурный уровень** присутствия игровых стратегий в жизнедеятельности Кузмина представляет нам ролевой синкрет **Медиатора (Информатора, Сплетника**, на бытовом уровне, проявивший себя, в частности, в истории Черубины де Габриак). И здесь анализ критических статей (1900-1930) дает две, несводимые воедино, роли, которые обозначены нами как **Петр Отшельник** (псевдоним Кузмина) и **Медиатор**. В роли Петра Отшельника Кузмин формулирует одно из глубочайших своих убеждений: бесполезность, и даже вредность, для художественного творчества любого другого «инструмента», кроме таланта, и любого «мерила», кроме эстетических оценок. Однако не существует искусства без страстей, беспристрастного, значит, и критика не может быть лишена эмоциональности и своих предпочтений. Кузмин-**Медиатор** («**Пристрастная критика**») противопоставляет критику науке, для него она сродни «живому дневнику», и несет в себе «элемент заразы», поскольку обязана говорить о вещах интересных и понимать явление искусства, а не знать какое-то количество фактов о нем. *Понимать* же для Кузмина – это «любить и ненавидеть». Роль Медиатора – Посредника между миром искусства и аудиторией – сохраняет и лелеет человеческое существо критика.

Анализ игровых составляющих художественного творчества Кузмина на **художественно-экзистенциальном уровне** позволяет по-новому взглянуть на весь корпус его творческого наследия, избежав привычного уже в науке сетования на эстетическую неравноценность его творений.

В разделе «**Кузмин-поэт**» мы кратко анализируем маски сборника «Сети», которые демонстрируют умение Кузмина ускользать от моноинтонации. В этом сборнике впервые появляется позиция «Радостного путника» - образец полного, светлого и радостного приятия жизни; закрепленная рефренными формулами «правильного» отношения к жизни: «Ты – читатель своей жизни, не писец, Неизвестен тебе повести конец».

Кузминское определение понятия стилизации (1907) в узком, строгом смысле гласит: «...Стилизация есть ретроспективное воспроизведение целиком или частично больших или мелких форм и приемов старинной литературы. ...Чем виртуознее и точнее стилизация, тем труднее произведению искусства сохранить свою живость и не превратиться в археологию быта и психологический музей»<sup>11</sup>. Автор стилизации неизбежно находится между двумя полюсами: со всей тщательностью сохранить стилизуемую форму и вдохнуть подлинную жизнь в создаваемое произведение. В разделе «**Кузмин-стилизатор**» мы рассматриваем механизм создания подобных текстов, объединив их в жанровые блоки.

1) В стилизациях **комедий** Кузмин выступает в роли прямого наследника традиций новоаттической комедии и комедии первых веков христианства, а также воскрешает форму мистерии («*Три пьесы*», 1907), «*Комедии на темы из Пролога, о Евдокии из Гелиополя, об Алексее человеке Божьем, о Мартиниане*», 1907, «*Комедии*», 1909) и пишет комедию дель-арте («*Венецианские безумцы*», 1916).

2) «**Античная проза**» Кузмина («*Тень Филлиды*», «*Повесть об Элевсиппе*», «*Римские чудеса*») эксплуатирует темы загадочного, необъяснимого, характерные для эллинистической прозы первых веков н. э. и оказывающиеся созвучными эпохе «заката культуры». Строение подобных текстов рассматривается на примере «египетской повести» «*Тень Филлиды*» (1907). Анализируя финал повести, мы прибегаем к интерпретации феномена смерти у Ж. Бодрийера, который описывает встречу со смертью как «свидание, то есть намеченное совпадение знаков и правил, составляющих игру»<sup>12</sup>.

3) **Стилизации европейских романов 17-18 вв.:** вариации на темы французского авантюрно-психологического романа эпохи рококо («*Приключения Эме Лебефа*» - европейский

<sup>11</sup> Кузмин М.А. Предисловие к роману А. де Ренья «Встречи господина де Брео». // Кузмин. Т.3, С.505-506.

<sup>12</sup> Бодрийер Ж. Соблазн. 2000. С. 136-137.

авантюрный роман XVII-XVIII веков, *«Из писем девицы Клары Вальмон к Розалии Тютель Майер»*, 1907), английского романа путешествий, имитирующего документально достоверные записки в духе Д. Дефо (*«Путешествие сэра Джона Фирфакса...»*). В русской литературе Кузмин принадлежит к немногочисленным авторам, пишущим произведения с «уплотненной» фабулой. Его стилизации на двух-трех десятках страниц воспроизводят структурную схему многостраничного романного повествования, в концентрированном виде воссоздают тип повествования о герое-игроке, предельным партнером которого становится сама судьба. В текстах этой группы преобладает агональный тип игры, реализующий себя через тип игры артистической, где герой проходит все ступени «игровой лестницы» от «объекта» чужой игровой стратегии до попытки выстраивания партнерских отношений с собственной судьбой.

Линия «путешествия как духовного пути» достигает расцвета в *«Чудесной жизни Иосифа Бальзамо, графа Калиостро»* (1916), где стилизаторский талант оказывается подчиненным замыслу создания «Нового Плутарха». Во введении находит оформление эстетическая и идеологическая установка большинства прозаических текстов Кузмина: «Главным образом, меня интересуют многообразные пути Духа, ведущие к одной цели, иногда не доводящие и позволяющие путнику свертывать в боковые аллеи, где тот и заблудится несомненно. Мне важно то место, которое занимают избранные герои в общей эволюции, в общем строительстве Божьего мира, а внешняя пестрая смена картин и событий нужна лишь как занимательная оболочка, которую всегда может заменить воображение, младшая сестра ясновидения»<sup>13</sup>. В «Калиостро» на первый план выходит мысль об ответственности человека за свой талант; о жизненной необходимости духовной работы.

4) **Стилизации повестей Пушкина.** Тип Кузмина-художника оказывается родствен пушкинскому типу характерными проявлениями психологии творца, что впервые отметил Б. Чичерин, а позднее развивал Гумилев. Неоконченная повесть Пушкина *«Марья Шонинг»*, по форме представляющая собой письма героини своей подруге, "продолжается" у Кузмина *«Письмами девицы Клары Вальмон...»* (1907), стилизованными под роман в письмах XVIII века, но развивающими модную для Серебряного века тему. Новеллы, напрямую отсылающие нас к конкретному литературному прототипу, - редкость в творчестве Кузмина. Тем ярче выглядит сопоставление *«Набега на Барсуковку»* (1912) с повестями Пушкина. В качестве "исходного" текста традиционно указывается *«Дубровский»*, однако писательская установка на стилизацию с элементами пародийной литературной игры позволяет назвать в качестве стилистического ориентира *«Барышню-крестьянку»*.

В 1916 году Б. Эйхенбаум связывал прозу Кузмина с «младшей линией» русской прозы (Даль, Мельников-Печерский, Лесков). Таким образом, уже в первое десятилетие творческой деятельности Кузмина сформировалась устойчивая традиция восприятия его произведений: утверждение тесной связи с западно-европейской традицией, занимательность сюжета, своеобразие стиля, лаконичность психологических характеристик, вообще краткость, избирательность описаний – пейзажных, интерьерных, портретных, - то есть все то, что позволяло одним видеть в Кузмине продолжателя брюсовской школы, другим – основателя нового направления в русской прозе, которая в начале XX века, при непосредственном участии Кузмина, порывает с традицией Гоголя, Достоевского, Л. Толстого и возвращается к своим истокам – прозе Пушкина.

Стилизации Кузмина можно рассматривать в качестве «вершинных» текстов беллетристической традиции, достигшей нового расцвета в 1880-1890-е годы. Основные черты этого интересного литературного феномена Кузмина следующие:

1) произведения Кузмина ориентированы на «первичные» тексты и в свернутом виде воспроизводят их жанровую структуру, то есть занимают сходную с беллетристикой позицию, состоящую в ориентации на жанровое, надындивидуальное начало;

<sup>13</sup> Кузмин М. Избранные произведения. Л.: Худ. лит-ра, 1990. С. 427.

2) в качестве объектов стилизаций Кузмин избирает тексты с напряженной фабулистикой (античный роман, европейский роман 17-18 веков, западно-европейская новеллистика), то есть тяготеет к тем жанрам, за которыми закрепились прерогативы беллетристических;

3) особое внимание уделяется жанрово-композиционным изобразительным средствам, совершенствованию и оттачиванию архитектурной формы произведений.

Таким образом, в стилизациях Кузмин предстает перед нами как писатель с сильной актерской составляющей, актуализирующий менее авторитетную для «большой» русской словесности традицию «фабульной» литературы.

**Романы Кузмина «из современной жизни»** представляют интерес по двум причинам. Во-первых, именно в этих текстах можно обнаружить «центр игровой структуры» (термин Деррида) художественного мира Кузмина. Во-вторых, в них находит свое отражение иная, нежели в поэзии и «стилизациях», ролевая компонента автора. После романа «Крылья» и повести «Картонный домик» наметились две основные тенденции, с опорой на которые строятся все «большие» прозаические произведения Кузмина. Первая тяготеет к использованию жанровой схемы «романа воспитания». К необходимым структурным элементам подобного романа относятся: главный герой – отрок / юноша / молодой человек, вступающий на путь становления личности (либо находящийся «на перепутье», попавший в сложную жизненную ситуацию); «вожатые» – один или несколько сменяющих друг друга (реже – одновременно воздействующих) духовных наставников; окружение героя, обычно разнородное, персонифицирующее важные для автора «течения мысли». «Второстепенные персонажи» могут репрезентировать разные стадии развития героя, с которыми он солидаризируется по мере духовного созревания.

Вторая тенденция тяготеет к погружению в современную действительность, в результате чего получается текст, обозначенный К. Льдовым как «маленькая хроника». Эти два типа романов различаются и ролью автора. В первом случае автор иллюстрирует некую идею, транслируя ее в художественный текст, реализуя функцию идеолога. Во втором случае автор избирает доверительную, часто ироническую интонацию, рассказывая о героях, как об общих знакомых. Эта интонация и информация (часто бытовая, «каждодневная») позволяют обнаружить здесь авторскую роль «медиатора». Таким образом, в романах (как и в рассказах) Кузмин реализует в большей степени не актерский модус, а талант медиатора, «разворачивая» его то идеологической, то бытовой гранями.

Стилизации, романы и десятки рассказов обнаруживают явное родство в силу своей литературоцентричности. Первичным текстом для романов Кузмина является идеологизированный символистский роман, в свою очередь ориентированный на романы Достоевского. Однако если в стилизациях игра захватывает несколько уровней архитектоники текста, наравне с воспроизведением жанровой модели в них присутствуют явные маргинальные черты, то в романах преобразующий механизм беллетристики находит полное свое воплощение. В них Кузмин занимает классическую для беллетриста позицию, ибо ориентируется на тиражирование, усреднение языка прототекстов, причем как в случае принятия нормы («Крылья» или «Нежный Иосиф» как романы воспитания), так и в случае ее отвержения. Различие между стилизациями как фактом несомненно художественного творчества и собственно беллетристическими рассказами и романами происходит уже на уровне творческой установки автора. Выделенные нам позиции «транслятора определенной идеологии» и «медиатора» расположены в социокультурной сфере, но направленность идеологической трансляции в большей мере задействует вертикальное структурирование – архитектуру текста, тогда как сфера действия медиатора – горизонталь. В развитии Кузминым традиций русской беллетристики, заложенных в первой половине XIX века, Серебряный век снова становится «эхом» золотого. Линия «младшей прозы» русской литературы приводит к Кузмину и находит в нем не только блестящего продолжателя традиций, но и редкий для русской литературы тип писателя, соединяющий отточенность стиля с напряженным событийным, фабульным рядом. Восстановление в правах беллетристики после длительной эпохи господства «большой», серьезной литературы вполне соответствует одной из главнейших сторон дарования Кузмина

- его пристальному вниманию к каждодневным, «простым» человеческим интересам и радостям.

Главная особенность кузминской идеологии заключается не в том, что вербализуется, а в том, что выводится из игровой сферы и в причинах этого. При анализе романов и рассказов Кузмина отчетливо выявляются персонажи, неизменно остающиеся вне игровой стилистики и игрового осмысления. Таковы староверы в «Крыльях» и более поздних романах, «ангелы-хранители» в рассказах (например, «Ангел северных врат» из «Военных рассказов»). Сходным образом изображаются и «вожатые». Неизменная серьезность тона, которую обретает Кузмин, говоря о глубоко верующих людях, выводит нас на проблему его серьезного отношения к вере как таковой. Ж. Деррида в работе *«Письмо и различие»* (1967), говоря об игре, настаивает на важности для нее понятия центра структуры, который, собственно, и позволяет осуществлять с-мену и под-мену понятий, постоянно проистекающую в игровом мире. Сам же центр должен находиться вне игры, ибо он является стержнем, удерживающим всю систему координат. Для Кузмина подобным центром структуры становится вера и, шире, религиозная сфера сознания. К числу мотивов, движущими автором, мы склонны причислить «поиск Благодати», осуществляемой через письмо. Философскую интерпретацию этого христианского понятия также дает Ж. Деррида. Кузмин в таком случае становится наследником одной из древнейших традиций письма, литературы как духовной работы - работы по внесению в мир гармонии. Однако стремление Кузмина очертить некую область, запретную для игры, приводит, скорее, к обратному результату – по-настоящему важное для автора приобретает черты «нудительной серьезности» (М. Бахтин), выдавая страх писателя целиком погрузиться в стихию игры, расставшись с успокоительной достоверностью избранной «системы координат».

Наша попытка выйти к сути Автора-человека через его создания оправдана для данного типа личности, который в каждой из своих масок являл талант перевоплощения, но ни в одной из них не обретал целостности. Впрочем, М. Бахтин писал о закономерности рекурсивной процедуры по отношению к любому пишущему: «Автор-творец поможет нам разобраться и в авторе-человеке, и уже после того приобретут освещающее и восполняющее значение и его высказывания о своем творчестве»<sup>14</sup>.

В своих лучших стилизаторских опытах Кузмин доносит до нас свободное звучание голосов различных культур, стилей, эстетических систем, виртуозно используя веками накопленные условные художественные формы. Образы старика, «ожившей мумии» не случайно сопутствуют Кузмину. Ощущение заката культуры, ее перенасыщенности символами было оборотной стороной вечно длящегося спектакля жизни. В этом смысле Кузмин был одним из наиболее ярких представителей декаданса в России, квинтэссенцией Серебряного века. Его творчество оказалось практически целиком вписано в ту, ушедшую культуру, вместе с которой и кануло в прошлое. И даже стилизации Кузмина, при всем их невероятном обаянии являют собой завершающий этап в существовании своих «первичных» текстов (прототекстов).

И все же не печаль окрашивает большинство произведений, вышедших из-под пера Кузмина, а радость. Название статьи Э. Голлербаха, посвященной творчеству Кузмина, - *«Радостный путник»* (1922), - одна из самых удачных метафор для выражения духовной сути этого художника. Восприятие мира как Божьего, пронизанного любовью как наивысшим даром всему живому, Кузмин пронес через всю свою жизнь. Лукавой и пустой ему могла казаться только игра с высшим началом жизни. Искусство для Кузмина – сфера свободы и радости. Ибо «аскет свят, но не до конца. Превзошедший аскетизм – всегда радостен. Радость – вот божественное слово...»<sup>15</sup> Радость эту Кузмин воспринимал в вещественности, телесности мира и вместе с «милыми вещами» населял ею свои творения, возвращая XX веку тепло эллинизма, если понимать его согласно О. Мандельштам: «Эллинизм – это всякая печ-

<sup>14</sup> Бахтин М. Автор и герой. СПб.: Азбука, 2000. С.35.

<sup>15</sup> Кузмин М.А. Проза и эссеистика в 3-х тт. Т.3. Эссеистика. Критика. М.: Аграф, 2000. С.154.

ка, около которой сидит человек и ценит ее тепло, как родственное его внутреннему теплу...»<sup>16</sup>

В **заключении** мы подводим некоторые итоги нашего исследования.

Ролевые синкреты, создающиеся даже на **лично-биографическом** уровне, имеют не чисто психологические истоки. Хотя они «произрастают» из глубинных основ личности и определены биографией и характером своего носителя, однако в равной мере на эти роли воздействуют и сценарии, рожденные эпохой либо актуализированные ею. Как правило, биографические маски или ипостаси личности сменяют друг друга в хронологическом порядке, их смена зачастую обусловлена внешними, надличностными силами. В то же время рефлексия «игрока» в значительной мере корректирует его ролевое поведение, первоначально рождающееся как неосознанное, но сохраняемое по мере взросления в силу его значимости для личности.

Анализ **социокультурного уровня** позволяет говорить о тесной смысловой связи социальных ролей с биографическими ролевыми комплексами. На этом уровне из всех игровых стратегий с наибольшей определенностью представлен **агон**, что говорит о вписанности дискурса власти в культуру, о его давних корнях и традициях. «**Мимикрия**» (тип игры, свойственный актерской натуре Кузмина) фиксируется в ролях с большим трудом, ибо ее лики более других подвержены темпоральным и локальным изменениям. Тип игры «**илинкс**» устремляет личность к проявлению истины экзистенции, поэтому по отношению к этой игре социальное оказывается вторичным. Социальность как таковая тяготеет к экстраполированию собственных правил и законов, сама вступая в агональные отношения со всеми, кто указывает на относительность ее влияния. «Мимикрия» никогда при этом не идет на открытый конфликт. Неизменно раздражающим фактором в социальной среде является ипостась «скомороха божьего», что демонстрирует нам жизненный путь Волошина, личность которого часто вызывала неприятие обеих сторон, за которые он молился, ибо видел в них части единого, разорванного борьбой, целого.

Агон, мимикрия и илинкс, коррелирующие соответственно с дискурсами власти, свободы и ответственности, проявляют себя и в тех сферах бытия поэтов и писателей, которые остались за пределами данного исследования. Если поместить в обрисованную нами коммуникативно-игровую структуру важные для эпохи концепты, то окажется, что их восприятие предопределено стратегическими устремлениями «игрока» (в качестве примеров в диссертации анализируются концепты «танец» и «тело»). Таким образом, нам представляется, что предложенная нами схема, соединяющая типологию игр с коммуникативными стратегиями, обладает достаточной эвристической продуктивностью.

#### **По теме диссертации опубликованы следующие работы:**

1. *Алексеева Н.Б. (Грамотчикова Н.Б.)* Игра как способ вхождения в язык словесного искусства (из опыта работы в 5 классе). // Филологический класс. Проблемы, тенденции, перспективы работы: Тезисы докл. и сообщ. науч.-практич. конф. Екатеринбург: Изд-во пед. ин-та, 1997. С. 56-57. 0,2 п.л.

2. *Алексеева Н.Б. (Грамотчикова Н.Б.)*. Игровые принципы в драматургии постсимволистской эпохи (Н. Гумилев и М. Цветаева). // Дергачевские чтения – 98. Русская литература: национальное развитие и региональные особенности: Материалы межд. науч. конф. 14-16 октября 1998 г. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 1998. С. 24-26. 0,2 п.л.

3. *Алексеева Н.Б. (Грамотчикова Н.Б.)* Роль игры в эволюции драматургии серебряного века. // Проблемы языкознания и литературоведения: динамический аспект. Тезисы докладов на заседании городской школы семинара студентов и молодых ученых. Апрель 1999. Пермь: Изд-во Пермского ун-та, 1999. С. 21-23. 0,2 п.л.

---

<sup>16</sup> Мандельштам О. Слово и культура. М.: Сов. писатель, 1987. С.64.

4. Алексеева Н.Б. (Грамотчикова Н.Б.) Игра в миротворчестве М. А. Волошина. // Художественная литература, критика и публицистика в системе духовной культуры: Сб. статей. Вып. 4. Тюмень: Изд-во Тюменского ун-та, 1999. С. 56–67. 0,6 п.л.
5. Алексеева Н.Б. (Грамотчикова Н.Б.) Дискурс игры в русской литературе рубежа XIX–XX веков. // Критика и семиотика. Вып. 1/2, 2000. Новосибирск, Изд-во ИДМИ, 2000. С. 118–135. 1,3 п.л.
6. Грамотчикова Н.Б. «Второе плавание» Михаила Кузмина. // Игровое пространство культуры: Матер. науч. форума 16–19 апреля 2002 года. СПб.: Евразия, 2002. С. 311–314. 0,2 п.л.
7. Грамотчикова Н.Б. Феномен симуляции фольклорных жанров в лирике серебряного века (на материале духовных стихов М. Кузмина) // Вторые Лазаревские чтения: Материалы Всероссийской научной конференции. 21–23 февраля 2003 года. Челябинск: Изд-во Челябинск. ун-та, 2003. С. 146–149. 0,2 п.л.
8. Грамотчикова Н.Б. Ролевые комплексы Путешественника и Путника как компоненты жизне- и мифотворческой стратегии (на материале жизни и творчества Н. Гумилева и М. Волошина). // Культурное пространство путешествий. 8–10 апреля 2003 г. Тезисы форума. СПб.: Центр изучения культуры, 2003. С. 299–301. 0,2 п.л.
9. Грамотчикова Н.Б. Гендерный сценарий «мать-сын» в жизни и творчестве М. Волошина. // Мальчики и девочки: реалии социализации: Сб.ст. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2004. С. 145–154. 0,5 п.л.